

## Uso de Software de Datos Cualitativos como instrumento para aplicar un Análisis de Contenido en el proceso de modelización de un personaje de ficción

---

### *Use of Qualitative Data Software as an instrument to apply a Content Analysis in the prototyping process of a fictional character*

**José Luis Valhondo-Crego.** Universidad Extremadura. Grupo ARDOPA

Doctor en Comunicación por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Licenciado en Comunicación Audiovisual y Psicología por la Universidad de Salamanca. Master en Periodismo por la Universidad del País Vasco. Ha sido docente e investigador en la Universidad de Extremadura, URJC y Universidad de Valladolid.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2383-5513>

Artículo recibido: 31/10/2019 – Aceptado: 21/11/2019

#### **Resumen:**

Este artículo pretende adentrarse en el caso del prototipado de un personaje de ficción utilizando un Software de Análisis Cualitativo. Se compara el guion del *film* y su translación a la pantalla de cine en relación con la caracterización del protagonista de Taxi Driver. A partir del paradigma de la Teoría Fundamentada, se lleva a cabo un Análisis de Contenido en el que las unidades de análisis son las intervenciones de los personajes y las acotaciones tanto del guion como de la película. Con este instrumento se genera una base de datos que permite analizar los componentes de la construcción del personaje, así como concluir que la herramienta resulta eficiente en la extracción de datos, codificación y recuperación, a pesar de las mejoras que se indican. De cualquier modo, también se apunta que el proceso de prototipado es dinámico y se requieren sucesivos análisis de personajes para ajustarlo.

**Palabras clave:** software de análisis cualitativo; personaje de ficción; teoría fundamentada; Taxi Driver; prototipado

#### **Abstract:**

*This article aims to prototype a fictional character using Qualitative Data Analysis Software. The objective is focused on the comparison between the script of the film and its translation to the cinema in relation to the characterization of the main character of Taxi Driver. Based on the Grounded Theory paradigm, a Content Analysis is carried out in which the units of analysis are the interventions of the characters and the annotations in both the script and the film. A database is generated that allows analysing the components of the character's construction, as well as concluding that the tool is efficient in data extraction, coding and recovery, despite the improvements*

*indicated. In any case, it is also noted that the prototyping process is dynamic and successive character analysis is required to adjust it.*

**Keywords:** *qualitative data analysis software; fictional character; grounded theory; Taxi Driver; prototyping*

## 1. Introducción

Cuando se investiga una actividad profesional como la construcción de personajes para narraciones audiovisuales, la cuestión sobre la metodología que podría considerar el profesional se convierte en un problema epistemológico y metodológico. ¿Cómo emplea el autor lo que sabe de sí mismo, de las identidades y de lo aprendido profesionalmente para crearse un método de trabajo? Porque, pueda explicitarlo o no, sigue una metodología que parecerá más o menos sistemática pero puede examinarse. Resulta complicado pensar que pueda estudiarse desde una perspectiva positivista, bajo un esquema hipotético deductivo. En primer lugar, porque desde un paradigma constructivista como el que se sostiene aquí, ningún objeto de estudio está a salvo de los sesgos propios de quien realiza la investigación y de sus contextos institucionales y culturales (Corbetta, 2013). En segundo lugar, con más razón quizás, debido a la naturaleza del objeto de estudio planteado, la modelización del personaje de ficción. Por tanto, si se parte del concepto de que el propio autor sigue un proceso que tiene similitudes con la Teoría Fundamentada en las Ciencias Sociales o el prototipado en la ingeniería o el diseño, parece razonable emplear esa misma metodología cualitativa en su investigación. En resumen, se parte de que el autor aprovecha un algoritmo más o menos sistemático pero basado en una lógica que puede fundamentarse. Como corolario, en principio la aproximación más razonable a este objeto es la Teoría Fundamentada.

No se han localizado estudios sobre la modelización del personaje de ficción. Existen bastantes manuales, sobre todo a partir de la década de 1980 sobre el desarrollo de personajes, pero se trata de perspectivas normativas sobre cómo deberían realizarse más que cómo se realiza (Field, 1995; McKee, 1997).

También se ha abordado la cuestión de los efectos que determinados factores del personaje, como la focalización, pueden afectar al proceso de identificación del espectador (Bálint y Kovács, 2016). Se trata de diseños experimentales en los que se examina, por ejemplo, cómo podría afectar a la recepción del personaje en función del recurso al *voice over* de su flujo de conciencia.

Con un objeto de estudio similar al de esta investigación, Karen Pearlman (2018) ha abordado el trabajo de los editores de cine a través de una metodología cualitativa basada en entrevistas a los propios editores.

En el caso que se investiga, el objeto y la metodología son distintos a estos trabajos anteriores. Como se ha señalado el objeto es la modelización o prototipado que realiza el guionista desde una perspectiva cualitativa. En vez de abordar el asunto directamente recurriendo a preguntar a los guionistas, se pretende desarrollar una metodología a partir

del análisis y la comparación de los contenidos producto del trabajo del guionista (guión), el director y el actor (película), completándolo con análisis de documentos relacionados con ese trabajo (manuales de guión, entrevistas a guionistas, críticas y artículos). A partir de la comparación de esos tipos de datos, se van generando categorías que parecen relevantes en la caracterización del personaje. De cualquier modo, se opta por una aproximación de análisis textual, en vez de recurrir a entrevistar a los propios autores sobre su proceso. Además, se emplea por primera vez con la modelización un Software de Análisis Cualitativo para mejorar los procesos de extracción, codificación y recuperación de datos.

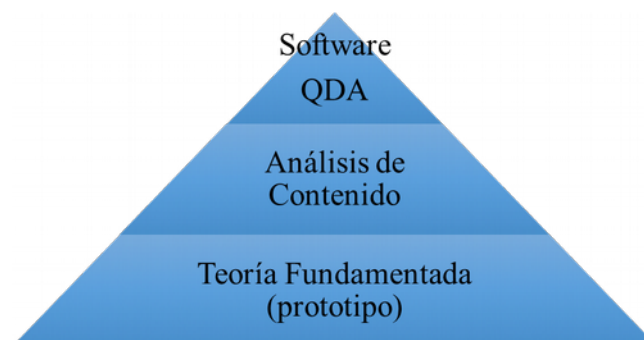
## 2. Metodología, método e instrumento

La aproximación del autor a su personaje puede entenderse de dos modos análogos: desde el campo de la Ingeniería y el Diseño, como un prototipado; desde el área de las Ciencias Sociales como la aplicación de la Teoría Fundamentada.

Un prototipo consiste en un objeto a escala, un modelo diseñado para ser examinado de manera que permita su posterior desarrollo antes de materializarlo a gran escala (Prototype, 2015). Desde un paradigma constructivista de la identidad, el concepto de prototipado del personaje de ficción plantea la idea de que el autor toma su propio *ego* como materia prima para crear un *alter ego*. Aplica una serie de competencias generales asociadas al oficio de guionista y mejora la caracterización a partir de la *doxa* o buenas prácticas reflejadas en guiones relevantes (Bourdieu, 1996).

Desde el punto de vista de la Teoría Fundamentada, ese prototipado puede contemplarse como un modelo constructivista basado en la iteración entre distintas etapas metodológicas cuyo objetivo final es la búsqueda de una teoría para un campo aún no explorado (Charmaz, 2006). Aunque resulte contradictorio, el sentido de la teoría aquí es eminentemente práctico; ese campo no explorado para el autor es la creación de un nuevo personaje para una ficción.

Figura 1. Metodología, método e instrumento



*Fuente: Elaboración propia*

Es útil hacer una distinción, a veces obviada, entre metodología, método e instrumento (Figura 1). La metodología constituye la base lógica que se sigue para aproximarse a la investigación. Se puede entender como sinónimo de diseño de investigación, que

algunos autores equiparan al diseño experimental (y otros solo reservan para el caso de que exista una condición experimental). La metodología y los métodos son conceptos diferentes pero relacionados. La primera describe la estrategia general que perfila el modo en que la investigación va a ser conducida (Howell, 2013). El método se refiere a las técnicas que se emplearán para traducir ese diseño en una realidad experimental a partir de la que se puedan obtener datos y analizarlos. Dentro de la técnica o método a emplear consideramos las alternativas de los instrumentos concretos que permitan realizar las mediciones.

Este artículo se centra en el uso de Software de Análisis de Datos Cualitativos (QDA, Qualitative Data Analysis, en adelante) como instrumento para abordar un Análisis de Contenido sobre el proceso de prototipado de un personaje de filmico, empleando un diseño metodológico basado en la Teoría Fundamentada.

### 2.1. Teoría Fundamentada como metodología

A pesar de incluir en su denominación el término «teoría», se trata de un tipo de diseño de investigación que asume que la forma de aproximarse al objeto de estudio es única y depende de ese objeto, es decir, actúa por inducción. A partir de un ejemplo concreto, se va moldeando progresivamente la herramienta que empleamos para extraer los datos. En esencia, se presupone una dialéctica continua entre la obtención de datos y la teoría, de manera que la lógica del diseño es bidireccional. Esto no implica que no se utilice un método sólido para la obtención de datos, tal cual es el Análisis de Contenido, con una tradición larga en los estudios de Comunicación.

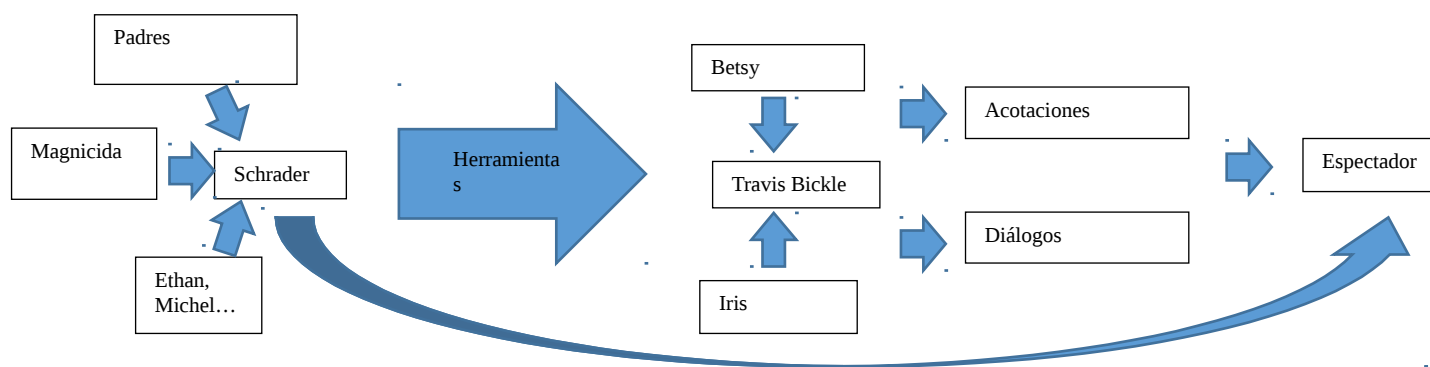
La Teoría Fundamentada es un proceso iterativo en el que los investigadores se mueven entre la recolección de datos y el análisis, la codificación y la creación de modelos (Bringer et al., 2006). Lo hacen así porque la base de dicho paradigma es un proceso sistemático de ensayo y error para el desarrollo teórico en un campo en el que una teoría relevante omnicomprensiva para el objeto de estudio no existe (Strauss y Corbin, 2008; Charmaz, 2006). En este caso, no existe una teoría unificada sobre cómo se realiza el prototipado de un personaje de ficción.

Se ha tomado como caso Taxi Driver, un guion en el que el protagonista germina a partir de la personalidad del propio guionista, Paul Schrader. Dicho de otro modo, Travis Bickle es un *alter ego* de Schrader. En realidad, desde el paradigma sostenido, cualquier personaje germina a partir de la capacidad del guionista de moldear el modo en que percibe su *ego* hasta llegar al personaje que pretende. Como señala Robert McKee (1997) «la única fuente fiable de verdad emocional somos nosotros mismos». El guionista trabaja desarrollando unas competencias profesionales que actúan sobre el modo de comprender su propia personalidad y modularla hasta representar otras. Lleva adelante con él mismo el juego o ejercicio stanislavskiano del «¿Y si yo fuera...?» (Stanislavski, 2003). Además, el guionista aprovecha los modelos de personajes plasmados en otros guiones.

A pesar de que no exista una hipótesis inicial, si se parte de un esquema fruto de la consideración constructivista del objeto de estudio y la metodología (Figura 2). A partir

de ese esquema, se analizan documentos (entrevistas, críticas, artículos), el guión y la película.

Figura 2. Prototipo de caracterización en el caso de Taxi Driver



Fuente: Elaboración propia

## 2.2. El Análisis de Contenido en el entorno de la Teoría Fundamentada

Se explica a continuación cómo se desarrolla la dialéctica entre el Análisis de Contenido y la Metodología escogida. La idea clave está en el proceso de codificación en torno al que se genera todo el Análisis de Contenido (Wimmer y Dominick, 1996: 170). La definición de este método señala su carácter cuantitativo (preciso), objetivo (replicable) y sistemático (ajustado a reglas).

Se utiliza el Análisis de Contenido por dos razones. Por un lado, se examinan los componentes que conforman el resultado de un personaje fílmico como un discurso o contenido. Por otro lado, de algún modo se verifica el esquema de prototipado, que funciona como conjetura inicial acerca de la modelización del personaje fílmico.

En general, de forma implícita, los guionistas y directores llevan adelante un prototipado de sus personajes a partir de unas reglas de las que ellos mismos se dotan, y dentro de tradiciones más o menos consolidadas en torno a la creación de personajes de ficción. Los manuales de escritura de guiones abordan el asunto desde una perspectiva hollywoodiense que, en cierta manera, se apoya en Stanislavski y su traducción al Actor's Studio (Field, 1995; McKee, 1997). El personaje se gesta a partir de un esquema de objetivos, conflictos y resoluciones. Aquí el concepto de «escaletear» (*outline*) es básico. El personaje se esquematiza o escaletea como si fuera una trama. De hecho, en muchas ocasiones la trama se equipara a la escaleta del protagonista, aunque es preciso especificar que esta perspectiva corresponde a la de un personaje clásico con una motivación consciente (aunque puede albergar necesidades inconscientes) y una integración del *ego* sólida.

Como se ha señalado en otros artículos (Valhondo, 2018), el concepto de personaje es análogo al que utiliza Hall (1992) para el sujeto histórico: clásico, moderno y

posmoderno. La diferencia entre ellos radica principalmente en la integración del *ego* del ese individuo y su comunicación consigo mismo y el mundo. Los personajes clásicos consiguen comunicarse y ser comunicados al público, porque sus estados mentales son, en su mayoría, conscientes y racionales. A grandes rasgos, los modernos y posmodernos resultan más herméticos, tanto para ellos mismos como para el espectador. No solo hay una integración menos sólida del *ego*, sino que además resulta complicado comunicar ese *ego* al espectador.

### 1.2.1. Codificación

¿A partir de qué unidades de análisis se aborda al personaje? Para el presente examen del guion de Taxi Driver se confecciona una ficha de codificación (Anexo). Las unidades de análisis serán las intervenciones de los personajes y las acotaciones. Estas unidades se derivan de un modelo inicial de personaje que parte de una idea muy simple que funciona a modo de axioma: el *alter ego* solo puede emerger del *ego* del propio autor. A partir de este axioma hemos elaborado un modelo (Figura 2), adaptado a Taxi Driver.

En esencia, el prototipado propuesto concuerda con la distinción teórica de Bordwell (1995) entre Historia, Discurso y Estilo, aplicada a los personajes. La identidad de un personaje como narración discursiva parte de algo real, la historia vital del guionista, en este caso, Schrader. La Historia de la persona se compone de hilos vitales diversos que se conectan de un modo complejo y se traducen en un discurso sobre el personaje o *alter ego*, Travis Bickle, una de las infinitas formas de presentar ese *ego*.

El modo de comunicar el discurso de la personalidad constituye el estilo, ya sea escrito o audiovisual. En este proceso podemos inferir la fase de construcción del *alter ego*, o cómo el autor genera un personaje a través de una serie de herramientas (conscientes e inconscientes). De modo empírico, se analiza aquello que el autor ha dejado plasmado en las acotaciones y diálogos de su guion frente a cómo se ha mostrado el personaje en la pantalla.

Respecto a las acotaciones, se distingue entre rasgos objetivos y estados mentales. El autor del guion puede describir ciertas características del protagonista que podrían percibirse por el espectador como objetivas. Son los casos de la descripción física del sujeto, su atuendo, etc. También cabe la posibilidad de que las acotaciones incluyan la representación de estados mentales o la descripción de conducta de la que se pueden inferir tales estados, incluyendo las acotaciones asociadas a un P.O.V. (*Point Of View* o Punto de Vista). Una tercera opción describe estados mentales ambiguos que ni el propio guionista aclara, por lo que suele emplear el tiempo condicional o subjuntivo. En relación a los diálogos, se diferencia el del protagonista consigo mismo (marcado en el guion por V.O., *Voice Over*) y el que se escucha como si fuéramos testigos de la relación de Travis con los demás personajes.

Para la categorización se eligió en la parte del guion una segmentación de frases que contuvieran significados sobre la personalidad. Se trata de categorías emergentes que fueron surgiendo con la lectura del guion y el visionado de la película. En realidad, estas

variables señaladas para la codificación son el resultado del ensayo y error sobre la propia categorización. De ahí que tenga sentido apoyarse en la Teoría Fundamentada.

La relación entre necesidades y deseos del protagonista (Cattrysse, 2010) ilustra las dos formas de presentar al personaje. De modo directo, las necesidades conectan al autor con el espectador, de ahí la conexión que une «Schrader» con «espectador» en la Figura 2; mientras que los deseos vinculan indirectamente al autor y su público a través de las relaciones entre personajes. Esta forma de entender el prototipado coincide con la propuesta de Igelström (2012) de examinar las potencialidades del *film* a través del guion.

### 2.3. El Software de Análisis de Datos Cualitativos

El siguiente paso en este abordaje implica el modo en que se ha empleado el software para aplicar el método del Análisis de Contenido. Lo que ha conseguido la computación es transformar en algoritmos las operaciones que tradicionalmente se ejecutaban a mano. Como otros campos del saber, esta transformación ha dado lugar a soluciones de software diversas. ¿Qué se sabe de esas soluciones y, sobre todo, cómo se aplican? A pesar de su rápida introducción en el mundo de la investigación, aún no hay suficiente evidencia sobre el modo en que se usan (Oswald, 2019).

En teoría, los investigadores deberían escoger el software que mejor se adaptase a sus necesidades en términos de estilos cognitivos, orientación metodológica y objetivos de investigación (Gilbert, 2002). El propósito aquí es explorar cómo las QDA, y concretamente WebQDA, pueden ayudar con el proceso de investigación cualitativo del prototipado de personajes fílmicos a partir de casos concretos.

Antes de pasar al contexto de investigación y sus resultados, se revisa qué se sabe hasta el momento sobre cómo se usan las QDA.

La primera generación de software QDA se desarrolló en la década de 1980 y desde entonces los investigadores especulan sobre las posibilidades de potenciar la investigación cualitativa con estas herramientas en algunas de las fases clave del proceso de investigación. Una de esas fases consiste en implementar un algoritmo que sustituya las técnicas manuales de codificación, recuperación y análisis de datos más allá de los límites factibles a mano (Richards y Richards, 1991), permitiendo configurar esquemas de codificación más complejos, adaptables, extensivos y exhaustivos (Podolefsky, 1987). Además, el tratamiento manual de datos carecía de métodos de recuperación eficientes, precisos y sencillos (Hesse-Biber et al., 1991). Finalmente, se requería de un mejor testado de las evidencias cualitativas con las que hacer emerger hipótesis sólidas.

Las QDA podrían mejorar la integración de diferentes tipos de datos en el análisis, desde texto hasta imágenes o vídeos dentro de un único espacio de gestión de datos (Dohan y Sánchez-Jankowsky, 1998). Tampoco se puede obviar que el Análisis de Contenido es susceptible de ganar en transparencia, validez, rigor (Dainty et al., 1997) y avanzar en la comprensión de sus aplicaciones prácticas, usabilidad y limitaciones (Blismas y Dainty, 2003).



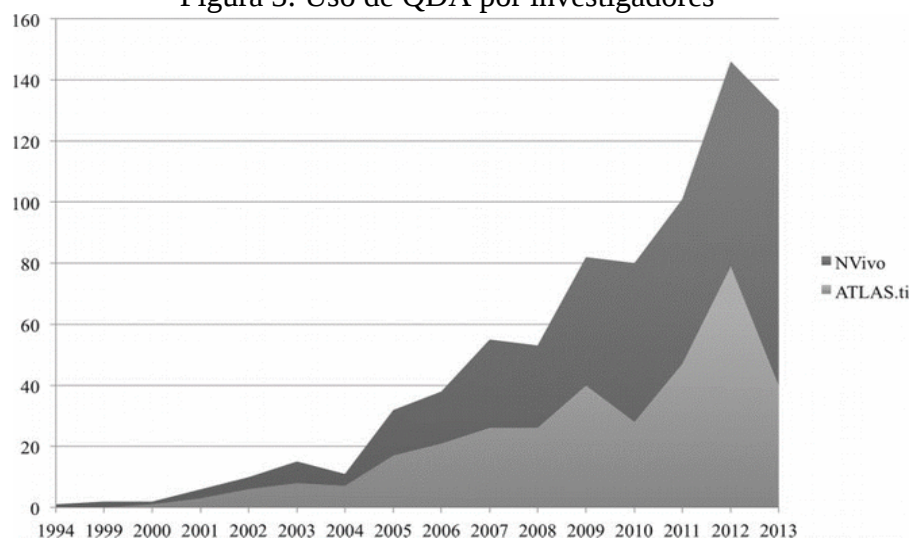
No obstante, no todo son buenas noticias. Durante estas dos últimas décadas, también han surgido recelos en cuanto a que el propio instrumento funcionara como «corsé» para paradigmas como el de la Teoría Fundamentada y, como consecuencia, los investigadores tuvieran que adaptarse a las posibilidades del software (Holbrook y Butcher, 1996).

A pesar de que la literatura ha expresado las oportunidades y limitaciones de esta herramienta, sigue sin haber la suficiente claridad sobre cómo las QDA se aplican en los estudios cualitativos (Paulus et al., 2017; Woods et al., 2016). Algunos académicos han examinado qué tipo de análisis pueden abordarse y la comparación entre varias soluciones informáticas (Evers et al., 2011; Hutchison et al., 2010), pero no se sabe mucho sobre cómo y para qué se usan.

Hasta el momento el trabajo más extenso del que se tiene noticia ha sido llevado a cabo por Megan Woods et al. (2016) desde la perspectiva de las Ciencias de la Computación. Los autores emprendieron un Análisis de Contenido de casi 800 artículos empíricos publicados en inglés en Scopus entre 1994 y 2013. Sus informes se centraban en dos de las soluciones de software más usadas: Atlas.ti y NVivo. Los resultados determinaron quién usaba estas QDA en términos de la disciplina en la que se aplicaba y la nacionalidad de los autores, y cómo se utilizaban para asistir su investigación, en relación al tipo de datos, el tipo de estudio y la fase de investigación.

A grandes rasgos, el estudio evidenció un incremento anual del número de artículos científicos apoyados en QDA (Figura 2). La mayoría de las investigaciones fueron publicadas en revistas de Ciencias de la Salud por autores de Reino Unido, Estados Unidos, Holanda, Canadá y Australia. En cuanto a países de habla no inglesa, solo Holanda, Italia y Alemania aparecen en ese *ranking*.

Figura 3: Uso de QDA por investigadores



Fuente: Woods et al (2015)

Los investigadores que usan QDAs eligen diversos diseños y en general usan el software para apoyar el análisis de datos obtenidos en entrevistas, grupos de discusión,



documentos, notas de campo y cuestionarios. La mayor parte de los artículos estudiados emplean los QDA para la gestión de datos y el análisis; una minoría los utiliza para la creación/recolección de datos o para representar visualmente los métodos y resultados obtenidos.

### 3. Uso del WebQDA

A partir de la Figura 2 presentada antes, se genera un proyecto en WebQDA y se importan las fuentes requeridas para la codificación. Los datos proceden de tres fuentes: por una parte, el guion original de Taxi Driver, escrito por Paul Schrader. Por otra, la propia película dirigida por Martin Scorsese en 1976. Finalmente, documentos relacionados con la revisión de la producción de la película (entrevistas, críticas, artículos). Para este análisis, solo se necesitan algo menos de los ocho primeros minutos del *film*, que constituyen la presentación de la trama.

El software incluye Fuentes Internas y Externas. La diferencia entre ellas se relaciona con el peso de los archivos digitales. Un archivo de menos de 20MB puede ser importado como Fuente Interna. Las imágenes y los vídeos se consideran Fuentes Externas, por lo que es necesario emplear enlaces a YouTube o Dropbox. Este es uno de los problemas que presenta WebQDA, al menos a la luz de nuestra experiencia. Para el análisis de fragmentos de películas es común que al subir una escena a YouTube para obtener un enlace que poder usar en WebQDA, la compañía propietaria del *copyright* bloquee el contenido. Esto ocurrió en este caso con un fragmento de Taxi Driver. Por suerte, existen en la plataforma fragmentos legales de Taxi Driver. El software señala como alternativa el uso de Dropbox u otra aplicación que genere una dirección *web http* con archivos de video en *mp4*, *ogg* o *webm*, con un tamaño máximo de 200 MB. Este último requisito complica mucho crear enlaces a películas completas.

Se importó por un lado el guion y los documentos (artículos académicos, entrevistas, etc.) como Fuentes Internas. Por el otro, se enlazó con vídeos de escenas de Taxi Driver subidas a YouTube.

Figura 4. Interfaz de WebQDA con descripción de Travis Bickle, texto

The screenshot shows the WebQDA web application interface. On the left, a sidebar contains navigation links: 'Fuentes', 'Codificación', 'Consulta', and 'Gestión'. The main area displays a text document titled 'Taxi-Driver\_guion'. A paragraph of text is visible, with a section highlighted in yellow: 'TRAVIS BICKLE, age 26, lean, hard, the consummate loner. On the surface he appears good-looking, even handsome: he has a quiet steady look and a disarming smile which flashes from nowhere, lighting up his whole face. But behind that smile, around his dark eyes, in his gaunt cheeks, one can see the ominous stains caused by a life of private fear, emptiness and loneliness. He seems to have wandered in from a land where it is always cold, a country where the inhabitants seldom speak. The head moves, the expression changes, but the eyes remain ever-fixed, unblinking, piercing empty space.'

On the right side of the interface, there is a table titled 'Codificar' (Codify) with columns for 'NOMBRE' (Name), 'REFS' (References), and 'FUENTES' (Sources). The table lists various codification codes and their corresponding counts.

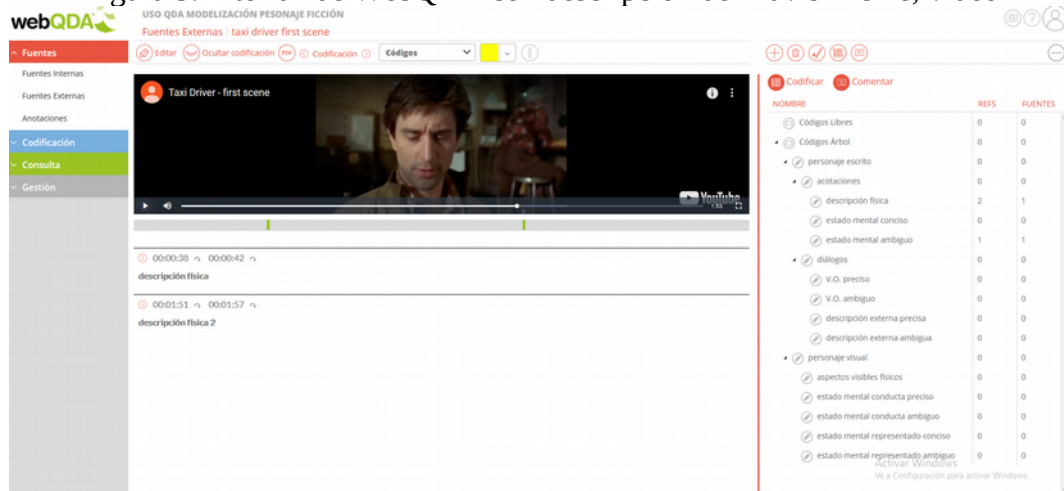
NOMBRE	REFS	FUENTES
Códigos Libres	0	0
Códigos Árbol	0	0
personaje escrito	0	0
anotaciones	0	0
descripción física	2	1
estado mental conciso	0	0
estado mental ambiguo	1	1
diálogos	0	0
V.O. preciso	0	0
V.O. ambiguo	0	0
descripción externa precisa	0	0
descripción externa ambiguo	0	0
personaje visual	0	0
aspectos visibles físicos	0	0
estado mental conducta preciso	0	0
estado mental conducta ambiguo	0	0
estado mental representado conciso	0	0
estado mental representado ambiguo	0	0

Fuente: Elaboración propia

Siguiendo la lógica de la Teoría Fundamentada, se analizaron las acotaciones y diálogos que aparecían en el guion para buscar rastros de posibles categorías relevantes para la caracterización del personaje. La primera aproximación al carácter del protagonista se encuentra casi al inicio de guion. Se trata de tres párrafos de algo más de doscientas palabras.

Se ha explicado más arriba cómo se elaboró la Ficha de Codificación. En WebQDA se transformó esa Ficha en un árbol de códigos. La tarea de codificación resulta bastante intuitiva. Se subrayan los fragmentos establecidos como unidades de análisis, se selecciona un código en la columna derecha y se pulsa «Codificar» (Figura 4).

Figura 5: Interfaz de WebQDA con descripción de Travis Bickle, vídeo



*Fuente: Elaboración propia*

La codificación de vídeos sigue la misma lógica que el texto, se selecciona un fragmento de vídeo como unidad de análisis y se codifica. A diferencia del texto, y puesto que no es evidente, hay que anotar en el intervalo una etiqueta con la descripción de lo que ocurre en la escena o por qué ha sido seleccionada (Figura 5).

Figura 6: Nube de palabras del guion de Taxi Driver



*Fuente: Elaboración propia*

El software permite visualizaciones del texto a través de la herramienta «Palabras más frecuentes». El usuario puede establecer el mínimo número de letras de las palabras y el número de términos. A modo exploratorio, se consultaron las 100 palabras más comunes, restringiendo la búsqueda a términos con más de cinco caracteres. En la Figura 6, a la izquierda la nube resultante y a la derecha los parámetros de la consulta. Una vez recogidos los resultados de la codificación, el siguiente paso es interpretarlos. Aquí es donde la herramienta ofrece mayores prestaciones al ser capaz de cruzar variables diversas.

#### 4. Conclusiones

En relación al objeto de estudio, la metodología empleada tiene en cuenta que un proceso creativo como la modelización de personajes no sigue una lógica positivista de hipótesis-deducción, sino que se trata de una tarea constructiva de mecánica iterativa. Extrae datos del guión, del texto audiovisual, de manuales sobre guión y de documentos relacionados con la película. Los compara para hacer emerger categorías relevantes en la construcción del personaje. Desde esta perspectiva, la Teoría Fundamentada se adapta al objeto y más aún cuando el ejemplo escogido, Taxi Driver, puede contemplarse como un ensayo sobre la construcción de un *alter ego* posmoderno.

Paul Schrader defendía el guion como un medio oral. La tradición oral se enriquece con cada interpretación, precisamente lo que hace el protagonista de Taxi Driver cada vez que se habla a sí mismo y se cuenta su vida sobre la marcha. La misma idea es la que se apoya Schrader cuando escribe su guion. De modo recursivo, nos comunica el discurso de Travis como personalidad. El autor aborda su tarea como hacen los actores, a partir de la materia propia que reconocen como su propia identidad, que moldean con una serie de herramientas hasta llegar al *alter ego* que precisan.

Las limitaciones de la metodología tienen que ver con la generalización. Se requiere de un corpus amplio de películas para ajustar la modelización a cualquier tipo de personaje. La creación de identidades es un proceso dinámico que demanda más ejemplos para fundamentar esta propuesta de prototipado.

Respecto al Software, webQDA asiste de manera eficiente en la extracción de datos con las limitaciones mencionadas. No se trata de software libre ni tampoco gratuito. El coste de la licencia es periódico. A diferencia de NVivo, por ejemplo, WebQDA funciona online con las ventajas e inconvenientes que puede acarrear. Se puede colaborar a distancia sobre una misma plataforma, pero es imprescindible una conexión a internet, lo que interfiere en aspectos como la imposibilidad de enlazar vídeos de más de 200MB. Sería recomendable incluir un transcriptor de audio a texto como mejora.

En cuanto a la codificación textual, la herramienta cumple con las expectativas. Resulta intuitivo subrayar las unidades de análisis y codificarlas. Respecto al vídeo, la codificación podría ser directa, es decir, una vez seleccionado el fragmento se podría codificar en un solo paso y no en dos, como ocurre realmente. Para recuperar datos, WebQDA incluye un buscador de expresiones, una función de palabras frecuentes que pueden visualizarse como una nube de términos y, sobre todo, una consulta que permite evidenciar, en este caso, las relaciones entre las variables que definen al personaje como

texto y como registro audiovisual. Los resultados de estas consultas describen los componentes del estilo de personajes propios del tándem Schrader-Scorsese.

## 5. Referencias bibliográficas

- Bálint, K., & Kovács, A.B. (2016). Focalization, Attachment, and Film Viewers' Responses to Film Characters. En Reinhard C. D. & Olson C. (Eds.). *Making Sense of Cinema* (pp. 187–210). New York: Bloomsbury Academic. doi:10.5040/9781501302978.ch-010
- Blismas, N. G., & Dainty, A. R. J. (2003). Computer-aided qualitative data analysis: Panacea or paradox? *Building Research & Information*, 31, 455–463
- Bourdieu, P. (1996). *The rules of art: genesis and structure of the literary field*. Stanford University Press. doi:10.4324/9781315870854
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona, España: Paidós.
- Bringer, J. D., Johnston, L. H., & Brackenridge, C. H. (2006). Using Computer-Assisted Qualitative Data Analysis Software to Develop a Grounded Theory Project. *Field Methods*, 18, 3. doi:10.1177/1525822X06287602
- Cattrysse, P. (2010). The protagonist's dramatic goals, wants and needs. *Journal of Screenwriting*, 1, 1. doi:10.1386/josc.1.1.83/1
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative research*. London, UK: Sage Publications Ltd.
- Corbetta, P. (2013). *Metodologías y técnicas de investigación social*. Madrid, España: McGraw-Hill.
- Dainty, A. R. J., Bagihole, B. M., & Neale, R. H. (1997). Analytical strategies for dealing with qualitative data in construction management research. In P. Stephenson (Ed.), *13th annual association of researchers in construction, & management conference* (pp. 491–500). Cambridge, MA: King's College.
- Dohan, D., & Sanchez-Jankowski, M. (1998). Using computers to analyze ethnographic field data: Theoretical and practical considerations. *Annual Review of Sociology*, 24, 477–498.
- Evers, J. C., Silver, C., Mruck, K., & Peeters, B. (2011). Introduction to the KWALON. experiment: Discussions on qualitative data analysis software by developers and users. *FORUM: Qualitative Social Research*, 12, 1.
- Field, S. (1995). *El libro del guion: fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid, España: Plot Ediciones.

- Gilbert, L. S. (2002). Going the distance: 'closeness' in qualitative data analysis software. *International Journal of Social Research Methodology*, 5, 215-228. doi:10.1080/13645570210146276
- Hesse-Biber, S., Dupois, P., & Kinder, T. S. (1991). HyperRESEARCH: A computer program for the analysis of qualitative data with an emphasis on hypothesis testing and multimedia analysis. *Qualitative Sociology* 14, 289-306.
- Hall, S. (1992). The Question of Cultural identity. In Hall, S., Held, D. y McGrew, T. (comps.), *Modernity and its futures*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Holbrook, A., & Butcher, L. (1996). Software in educational research: The literature, the hard questions and some specific research applications. *Australian Educational Researcher*, 23, 55-80.
- Howell, K. (2013). *An Introduction to the Philosophy of Methodology*. London, UK: Sage. doi:10.4135/9781473957633
- Hutchison, A. J., Johnston, L. H., & Breckon, J. D. (2010). Using QSR-Nvivo to facilitate the development of a grounded theory project: An account of a worked example. *International Journal of Social Research Methodology*, 13, 283-302.
- Igelström, A. (2012). Communication and the various voices of the screenplay text. *Journal of Screenwriting*, 4, 1. doi:10.1386/josc.4.1.43\_1
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style and the principles of screen writing*. New York, US: Regan Books.
- Oswald, A. G. (2019). Improving outcomes with Qualitative Data Analysis Software: A reflective journey. *Qualitative Social Work*, 18, 3. doi:10.1177/1473325017744860
- Pearlman, K. (2018). Documentary editing and distributed cognition. En C. Brylla, & M. Kramer (Eds.), *Cognitive theory and documentary film* (pp. 303-319). London: Palgrave Macmillan. doi:10.1007/978-3-319-90332-3\_17
- Paulus, T. M., Jackson, K., & Davidson, J. (2017). Digital tools for qualitative research: Disruptions and entanglements. *Qualitative Inquiry*, 23, 10. doi:10.1177/1077800417731080
- Podolefsky, A. (1987). New tools for old jobs: Computers in the analysis of field notes. *Anthropology Today*, 3, & 14-16.
- Prototype. (2015). In A. H. Blackwell & E. Manar (Eds.), *UXL Encyclopedia of Science* (3rd ed.). Farmington Hills, MI: UXL. Recuperado de [https://link.gale.com/apps/doc/ENKDZQ347975681/SCIC?u=dclib\\_main&sid=SCIC&xid=0c8f739d](https://link.gale.com/apps/doc/ENKDZQ347975681/SCIC?u=dclib_main&sid=SCIC&xid=0c8f739d)

- Richards, T., & Richards, L. (1991). The NUD\*IST qualitative data analysis system. *Qualitative Sociology*, 14, 307–324.
- Stanislavski, K. (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo*. Barcelona, España: Alba, Artes Escénicas.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2008). *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Thousand Oaks, California: Sage Publications Inc. doi:10.4135/9781452230153
- Valhondo, J. L. (2018). Identidades culturales a través de textos audiovisuales satíricos: El caso de "La Vida de Brian". *Cuadernos De Documentación Multimedia*, 30, 89-105. doi:10.5209/CDMU.62809.62809
- Wimmer, R. D., y Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos*. Barcelona, España: Bosch.
- Woods, M., Paulus, T., Atkins, D. P., & Macklin, R. (2016). Advancing Qualitative Research Using Qualitative Data Analysis Software (QDAS)? Reviewing Potential Versus Practice in Published Studies using ATLAS.ti and NVivo, 1994–2013. *Social Science Computer Review*, 34, 5. doi:10.1177/0894439315596311

## 6. Anexo: Código de análisis para el prototipado de personajes

1. Información sobre Film
  - a. Año producción
  - b. Equipo creativo
  - c. Duración
  - d. División estructural
2. Caracterización de personaje
  - a. Escrito en el guión
    - i. Acotaciones
      1. Descripción física
      2. Estado mental conciso
      3. Estado mental ambiguo
      4. Percepciones (POV)
    - ii. Diálogos
      1. Descripción externa (precisa/ambigua)
      2. V.O. preciso/ambiguo
        - a. Identitario
        - b. Sobre otros personajes
      3. Contraste con otros personajes
  - b. Visto/oído en el film
    - i. Aspectos físicos visibles, estilo visual, uso del lenguaje
    - ii. Percepciones (POV)
    - iii. Estado mental inferido (ambiguo/preciso)



- iv. Estado mental representado (ambiguo/preciso)
- v. Diálogos
  - 1. Descripción externa ambigua
  - 2. Descripción externa precisa
  - 3. V.O. preciso/ambiguo
    - a. Identitario
    - b. Sobre otros personajes
  - 4. Contraste con otros personajes
    - a. Diegéticos
    - b. Extradiegéticos (intertextualidad-géneros)
  - 5. Relación con los objetos y el espacio
- c. Deseos y necesidades
- d. Tipos de conflicto

*Fuente: Elaboración propia*

#### HOW TO CITE (APA 6ª)

Valhondo-Crego, J.L. (2019). Uso de Software de Datos Cualitativos como instrumento para aplicar un Análisis de Contenido en el proceso de modelización de un personaje de ficción. *Comunicación y Métodos | Communication & Methods*, 1(2), 123-137. doi: 10.35951/v1i2.36